

Asociando eventos con funciones

Orlando está estudiando programación y recibió como desafío crear un programa usando HTML y JavaScript, el programa tiene que mostrar un mensaje con la hora actual en el siguiente formato HH:MM:SS y con las coordenadas (x,y) cuando el usuario haga clic en la pantalla.

Él ya escribió gran parte del código en forma correcta:

```
<canvas width="600" height="400"> </canvas>

<script>
    var pantalla = document.querySelector("canvas");
    var pincel = pantalla.getContext("2d");
    pincel.fillStyle = "grey";
    pincel.fillRect(0,0,600,400);

    function mostrarMensaje(evento){
        var x = evento.pageX - pantalla.offsetLeft; //po
        var y = evento.pageY - pantalla.offsetTop; //pos
        var d = new Date(); //crea una variable de tipo
        var hora = checkTime(d.getHours()) + ":" + check
        //Verifica si el número de las horas, minutos o
        //caso positivo le adiciona el cero en la frente
        function checkTime(i){
            if (i<10){
                i="0" + i;
            }
            return i;
        }
    }
```

```
    alert("La hora es: " + hora + " y las coordenada  
}
```

```
// Aquí viene la llamada a la función con el evento
```

```
</script>
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

Solo que Orlando no recuerda cómo asociar la función `mostrarMensaje` con el evento `onclick`, ¿puedes ayudarlo seleccionando la alternativa correcta?

A

```
pantalla.onclick = mostrarMensaje();
```



```
pantalla.onclick = mostrarMensaje;
```



¡Correcto! Para asociar la función con el evento `onclick`, le pasamos la función sin los paréntesis y sin ningún parámetro. Lo que nuestro navegador está haciendo entre bastidores es cargar la función en el compilador y cada vez que el usuario hace clic en la pantalla, la función es ejecutada y recibe como parámetro algunas propiedades y características del evento que luego aprovechamos para extraer las coordenadas.

C

```
pantalla.onclick = mostrarMensaje(evento);
```



PRÓXIMA ACTIVIDAD

